

THE ON GROUP

di Maurizio Vitta

THE ON GROUP

<http://theongroup.wordpress.com>

theongroup@gmail.com

“*On*” è l'icona verbale che il nostro tempo ha adottato per rappresentare un mito, quello dell'accensione, del soffio vitale, dell'energia che muove il mondo. Mito antichissimo, che un tempo si identificò col fuoco, che gli illuministi resero metafora della ragione, e che la modernità ha riassunto nell'immagine di un dispositivo tecnico, ovvero in quell'impulso elettrico che un semplice gesto quotidiano attiva perché la vita, dovunque, continui.

Il gruppo “*On*” ha adottato questa icona come principio base per una ricerca rivolta in tutte le direzioni. Ricerca artistica, in primo luogo, in quanto riflessione sulla forma, sul senso, sul linguaggio, ma che in pari tempo rimette in discussione i paradigmi fondativi dell'arte, quelli della sensibilità, della inventività, della stessa formatività, fino a proporre inedite versioni dei concetti di rappresentazione, di opera, di progettualità. Ma altresì ricerca tecnologica, mirante a plasmare la ribollente materia tecnica del nostro tempo, cogliendola

nei suoi gangli vitali, ovvero nelle molteplici intersezioni della logica informatica con la ragione creativa. Il terreno comune del gruppo è dunque quello che oggi viene definito «*arte digitale “o” arte elettronica*», due accezioni non sovrapponibili, ma non prive di tangenze, incroci e reciproche ambiguità. A partire da questa radice condivisa, tuttavia, le tematiche, i presupposti teorici e tecnici, le stesse prospettive si ramificano in direzioni diverse.

Così Davide Coltro lavora sui suoi “*quadri elettronici*” padroneggiando una sofisticata tecnologia per la rivisitazione di alcuni generi tradizionali, come il ritratto, il paesaggio, la natura morta, che nella loro ristrutturazione tecnologica si aprono a un dialogo nuovo sia con il soggetto che con lo spettatore; Alessandro Brighetti adotta il principio alchemico del solve et coagula per rivitalizzare le forme in una metamorfosi continua, nella fluidità, nel trapasso incessante di una composizione nell'altra; Nicola Evangelisti crea sculture immateriali, facendo della luce un linguaggio diretto

che trasforma la percezione visiva in una figurazione simbolica; il lavoro di Daniele Girardi affonda le sue radici in quelle stesse dell'arte, della rappresentazione, della narrazione, rilanciando però l'immagine sul terreno di una sofisticata strategia digitale; Vincenzo Marsiglia, infine, assume i concetti di interattività, spazialità, recupero di elementi unitari (la “*stella*”) per operare una serie di incroci e traslitterazioni, fino a dar vita a spazi-ambienti mobili, performativi e proteiformi.

Da questo accidentato panorama risulta che il gruppo “*On*” opera in modo unitario non grazie alla coincidenza delle prospettive, ma al contrario in virtù della loro diffrazione. All'implosione degli intenti tipica dei sodalizi artistici tradizionali oppone l'esplosione delle poetiche a partire da una matrice comune, che non è tanto quella di una tecnologia ampiamente condivisa, quanto l'idea che questa tecnologia vada interpretata e assecondata in vista di una nuova progettualità.

Davide Coltro



Natura Morta Continua, 2012
icone digitali trasmesse a quadro elettronico serie MD-SYSTEM 19

Davide Coltro (Verona, 1967), è l'inventore del quadro elettronico, realmente un nuovo medium nel panorama dell'arte. Per la sua innovativa ricerca, viene invitato dalla critica a mostre prestigiose sia in Italia che all'estero. Nel 2011 al Padiglione Italia della 54° Biennale di Venezia presenta RES_PUBLICA I, una monumentale installazione di 96 moduli elettronici, concludendo una delle più imponenti e complete ricerche sul paesaggio contemporaneo. I suoi quadri elettronici sono stati acquisiti da importanti collezioni pubbliche ed esposti in molti musei tra cui : Museum of Modern Art (Mosca), Museo ZKM (Karlsruhe (Germania), Urban Planning Center (Shanghai), Palazzo della Ca' D'oro in concomitanza alla 53° Biennale di Venezia, Museo d'arte moderna Palazzo Forti (Verona)

Mart (Rovereto Trento) ETAGI Loft Project (San Pietroburgo), Centro Luigi Pecci (Prato) , Collezione Farnesina di Roma, Collezione Unicredit, Collezione VAF-Stiftung di Francoforte).

Negli ultimi anni ha iniziato un percorso di studi teologici, con il desiderio di alimentare la propria ricerca artistica attraverso una maggiore riflessione sul rapporto dell'uomo con l'assoluto e con i temi fondamentali dell'esistenza umana.

Le sue considerazioni circa l'unità dell'arte soprattutto attraverso lo sviluppo tecnologico, lo hanno indotto ad aprire un dibattito teorico con altri autori importanti della sua generazione.

È il fondatore del gruppo ON.

Vive e lavora a Milano.



Studi di figura, 2010
icone digitali trasmesse a quadro elettronico serie PS-SYSTEM 46

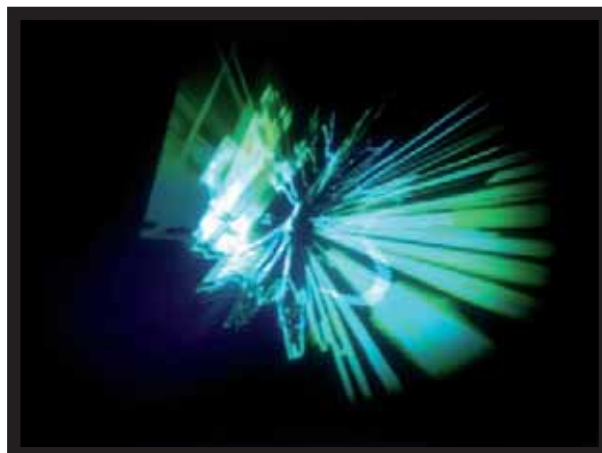


Medium Color Landscapes, 2012, icona digitale
trasmessa a quadro elettronico, serie MD-SYSTEM 19 misure variabili



Still Life Studio, 2012
icone trasmesse a quadro elettronico serie MD-SYSTEM19

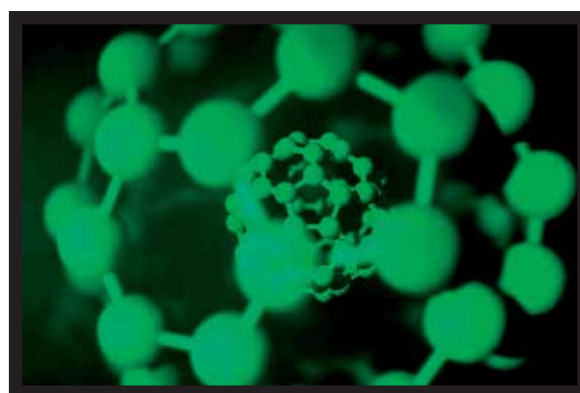
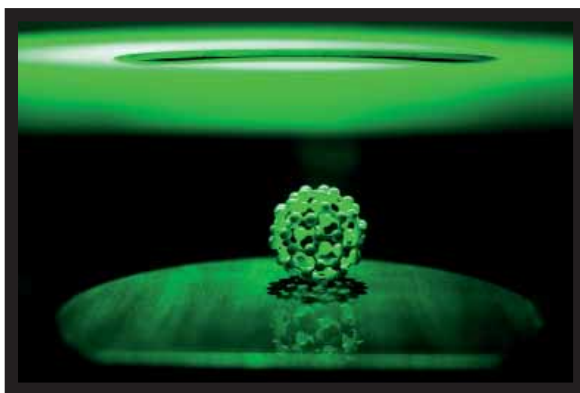
Nicola Evangelisti



Coins Hexplosions - 2012 - video proiezione interattiva

Nicola Evangelisti (Bologna, 1972), tra i protagonisti della Light Art italiana, ha realizzato diversi cicli di sculture luminose fino a grandi installazioni a scala urbana, come Light Blade nel porticato di Villa Reale a Milano, parte della collezione della GAM. Il suo lavoro è stato oggetto di numerose pubblicazioni tra cui il catalogo LIGHT ART - Targetti Light Art Collection edito da Skira. Ha partecipato a rassegne in musei e gallerie internazionali tra cui Chelsea Art Museum (New York), Centre for Contemporary Art "Ujazdow-

ski Castle" (Varsavia), MAK (Vienna), MUAR (Mosca), ISELP Institut Supérieur pour l'Etude du Langage Plastique (Bruxelles), Museo Archeologico (Francoforte), Museo e biblioteca internazionale della Musica (Bologna), GAM (Milano), MACRO (Roma), Galerie Artiscopie (Bruxelles), PaciArte contemporary (Brescia). Ha partecipato a progetti speciali della Biennale di Bruxelles, Biennale di Venezia, Manifesta9. Vive e lavora a Bologna.



Geodetic Spheres, 2007, Scultura digitale "Geodetic Spheres" dedicata ad Harold Kroto Installazione olografica Carbonio, ologramma su vetro, plexiglass dimensioni 92 x 50 x 50 cm



Lux Inaccessibilis 2013 - Videoinstallazione interattiva in collaborazione con Fabio Bozzetto

Alessandro Brighetti



Luminol, 2010, mixed media, cm 133 x 20 x 20

Alessandro Brighetti (Bologna, 1978), diplomato al liceo scientifico, dopo numerose esperienze lavorative in differenti ambiti decide di dedicarsi anima e corpo all'esperienza artistica dal 2006, l'anno in cui si iscrive all'Accademia di Belle Arti di Bologna nella sezione Pittura. Il lavoro di Brighetti rispecchia bene la "prassi contemporanea", lo sconfinamento e la trasversalità del mondo dell'arte verso altri campi. Si assiste ad un crescente fiorire di artisti che coniugano, con diverse forme e modalità, arte e scienza medica. Ma Brighetti va oltre: restituisce la scienza all'immaginazione e l'arte alla ragione. Le sue opere sono già presenti in importanti collezioni pubbliche. Attualmente il suo lavoro è presente al Museo M.A.R. di Ravenna. Vive e lavora a Bologna.



Fertility, 2012, mixed media, cm 170 x 32 x 32



Shiver, 2012, mixed media, cm 170 x 34 x 72

Daniele Girardi



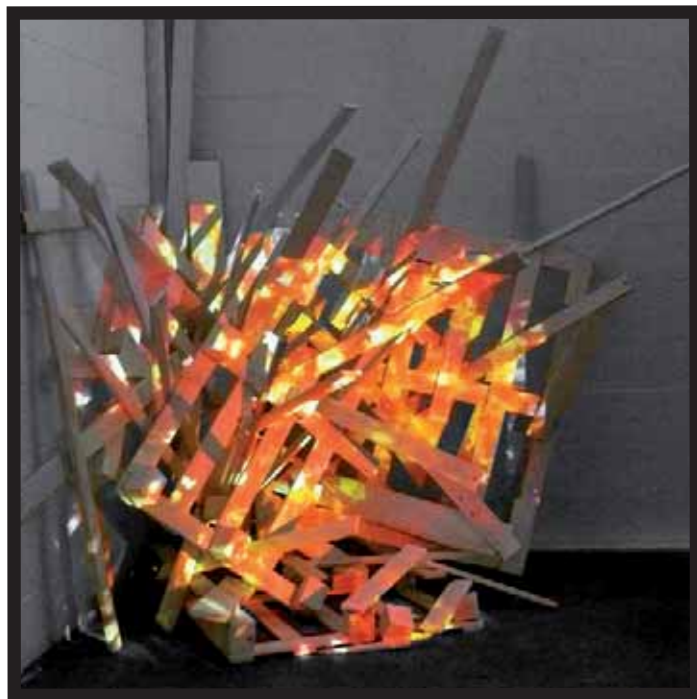
I ROAD chapter I
2010 - videopittura su mediaplayer
durata 1'30"



WHAT REMAINS - 2012
videoscultura : ferro, cavi elettrici,
10 videopitture su mediaplayer

Daniele Girardi (Verona, 1977), nel 2000 si trasferisce a Milano e dal 2006 iniziano i suoi soggiorni americani con residenze a New York (ISCP) e a San Francisco. Negli ultimi i suoi interessi si sono concentrati sull'immagine come traccia digitale: da qui sono nati vari nuclei di lavori, tra cui le videopitture, opere in cui disegno, pittura, immagine e collage digitali creano un ciclo e un'azione nel tempo. I primi lavori che proseguono verso questa direzione sono Inner Surface (2008), Re-Evolution (2009) e I Road (2010) acquisito nella collezione video del MACRO di Roma. Dal 2011 la ricerca si focalizza sull'in-

stallazione e l'archiviazione degli "Sketch Life Books". Le tematiche dell'artista si concretizzano in forti invasioni dello spazio come nel progetto I Road, in cui l'asfalto copre la superficie della galleria e in What Remains (2011), installazione site specific presentata alla Galleria d'Arte Moderna Palazzo Forti, le cui sbarre di ferro aggrovigliate con monitor e cavi si ergono dal pavimento in un'esplosione ibrida. Attualmente è impegnato ad intraprendere l'esplorazione della Riserva Integrale Val Grande come primo step di un nuovo progetto. Vive e lavora a Milano.

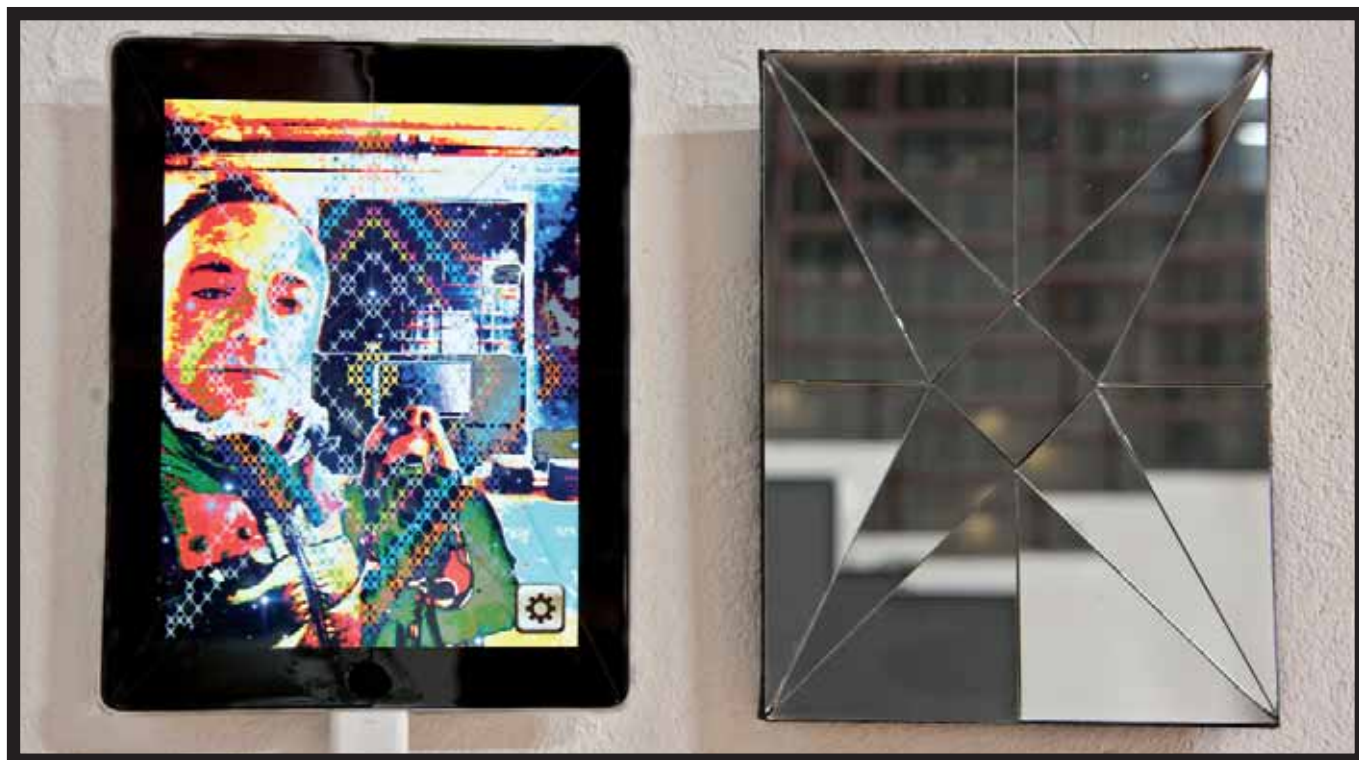


WHAT REMAINS - 2012
videopittura proiettata su accumulo di materiale
dimensione e tempo variabili.



I ROAD - 2011
videoinstallazione - sketch digitali su schermo CRT
durata 5'.00"

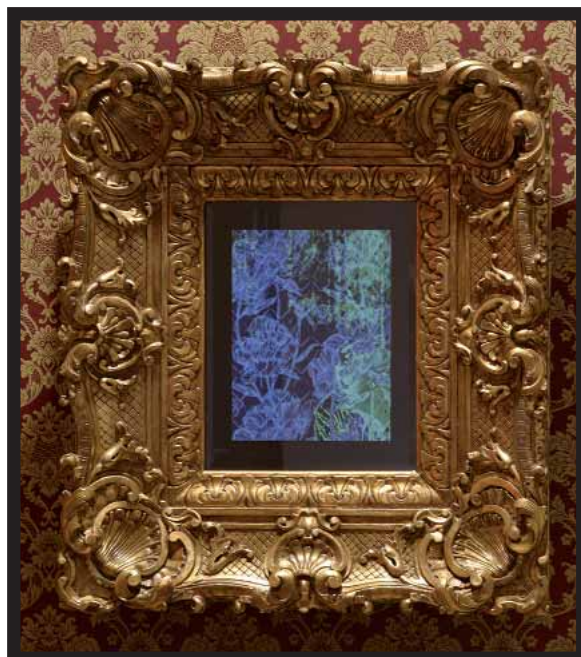
Vincenzo Marsiglia



Interactive Star App Music - Anno: 2011/2012 - tecnica: iPad, applicazione e specchio intagliato - misure: cm 24 x 18 cad.

Vincenzo Marsiglia (Belvedere Marittimo (CS), 1972), è un autore poliedrico: parte dall'unitarietà stilistica di un simbolo grafico semplice, che viene declinato per mezzo di tecniche sempre diverse, divenendo quasi un pretesto iconico per sperimentare il circostante e tutte le sue possibilità. Nel 2010 vince il premio Limen a cura di Giorgio Di Genova a Vibo Valentia. Nel 2011 partecipa alla 54° Biennale di Venezia presentando al Padiglione Italia di Torino l'opera "Baroque Ambient" e al Padiglione Italia di Milano l'opera "The collector room". Il suo lavoro è presente in collezioni prestigiose e in vari musei. Per

citarne qualcuno: Museo d'arte contemporanea M.A.C.A.M di Maglione Torino, Casa del Console - Museo d'Arte Contemporanea Calice Ligure Savona, MART di Trento e Rovereto - Collezione Vaf, Castello di Rivara - Centro Arte Contemporanea di Torino, MAON di Cosenza. Tra le ultime esposizioni del 2012 ricordiamo la personale alla Galerie Charlot di Parigi, alla Galleria Emmeotto e Palazzo Collicola di Spoleto e alla Galleria Bianca Maria Rizzi & Matthias Ritter di Milano. Vive e lavora tra Alassio (SV) e Soncino (CR).



2) Vanity Star - anno: 2010/2011 - tecnica: specchio polarizzato, software, webcam e cornice del fine '700 - misure: cm 76 x 65 circa

1) Interactive Star App Darkness - anno: 2012/2013 Realtà Aumentata, mini iPad misure variabili